



JUGUETES TECNOLÓGICOS

Para niños y no tan niños

ETAPAS DEL JUEGO



Hasta 3 años

- Su cuerpo
- Su mundo
- Juegos imitativos

LIBRE



De 3 a 5 años

- Imaginación
- Crear símbolos
- Evitar juegos demasiado acabados

ESTRUCTURADO



De 5 a 7 años

- Imaginación colectiva
- Hacer guiones
- Adquirir roles

INDIVIDUAL

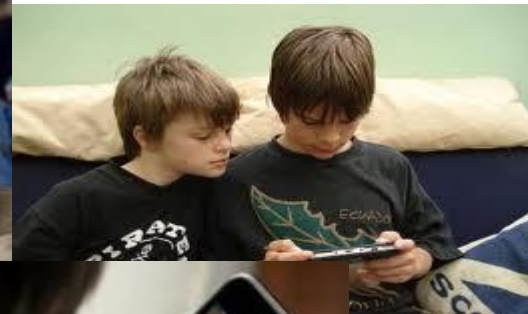
COLECTIVO

A partir de los 7 años, los niños salen de su espacio mágico, diferencian la realidad de la ficción. Juegos estructurados.

PASIVAS



ACTIVAS



EXPOSICIÓN A LA
TECNOLOGÍA

Actualmente la exposición a la tecnología en el día a día es enorme desde muy corta edad

**PREMISAS PARA
TODOS LOS
JUGUETES**

**MOMENTO
EVOLUTIVO**

QUE LE GUSTE

DIVERTIDO

**CONOCIDO POR LOS
PADRES**

SOPORTES TECNOLÓGICOS PARA EL JUEGO

JUGUETES
TECNOLÓGICOS

AUDIOVISUALES

CONSOLAS

ORDENADORES

Los móviles como soporte para la comunicación
“Las redes”
No son un juego, son un medio de comunicación

JUGUETES TECNOLÓGICOS



Atraen la atención fácilmente
Trabajan la destreza, la orientación



Los reconocemos fácilmente, son muy habituales, pero...¿un helicóptero con cámara espía?



Sobre todo en los mayores,
pueden no cubrir expectativas

Muchos juguetes tienen un soporte tecnológico, desde muy temprana edad



- Accesibilidad
- Posibilidad de seleccionar programas/contenidos



- Pasividad
- Individualismo (PSP...)
- Acceso a redes sociales

AUDIOVISUALES

Son los más comunes y los más accesibles desde casi todos los dispositivos



- Pueden apoyar el aprendizaje
- Son su presente y su futuro
- Necesitan apoyo adulto

- Necesitan mucha adecuación al momento de aprendizaje
- Son la entrada a las redes sociales

ORDENADORES

CONSOLAS



- Permiten juegos en familia
- Hay juegos para todos
- Cubren todas las etapas del juego
- Apoya las etapas evolutivas
- Normalmente están en espacios comunes



- Incorporan aplicaciones que permiten hacer y compartir fotos
- Permite jugar con terceros, on line...

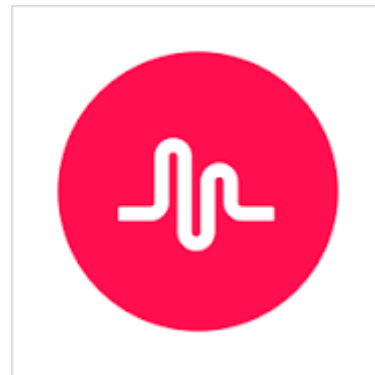
Las consolas son los dispositivos, lo que importa son los juegos que permiten

PAUTAS PARA ELEGIR

- **Perder el miedo a la tecnología, conocerla y tocarla!**
- **Siempre**, independientemente de la edad, tenemos que conocer el dispositivo y el juego o juguete. Probarlo con el niño o la niña: que lo vea para ver si cumple sus expectativas.
- Evitar los dispositivos que fomentan experiencias individuales
- **Consolas:**
 - intentar tener consolas compartidas, con diferentes juegos o consolas que permitan juegos familiares, además de individuales.
- **Videojuegos:**
 - Conocer los videojuegos que quieren nuestros hijos.
 - Incorporarse al juego: juegos familiares
 - Intentar tener y jugar a algún juego que nos guste a los padres/madres

Antes de que tengan acceso a las redes sociales, los chavales tienen que tener claras unas pautas de comportamiento en las mismas.

- Conceptos sobre identidad social: qué significa estar en las redes para uno mismo
- Conceptos sobre la distribución de la propia imagen y la de otros en internet y en redes sociales.
- Cómo comportarse en relación con los demás: la visibilidad de lo que dicen de mí y de lo que yo digo de otras personas: **La importancia de lo que queda escrito.**
- Normas generales de comportamiento: qué se puede hacer y qué no



REDES SOCIALES

LAS NORMAS DE COMPORTAMIENTO LAS APORTAMOS LAS PERSONAS ADULTAS